

Аннотация к рабочей программе дисциплины Б1_В_ДВ_1_2 Ролевые игры в образовании

- 1. Цель освоения дисциплины:** изучение ролевых игр как образовательной технологии.

2. Место дисциплины в структуре ООП магистратуры.

Дисциплина Б.1.ДВ.1.2 «Ролевые игры в образовании» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 учебного плана. и читается в 3 семестре 2 курса.

3. Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

- способностью формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики (ПК-2);
- готовностью к разработке и реализации методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в организациях, осуществляющих образовательную деятельность (ПК-4);

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать

- сущность, структуру и условия проведения ролевых игр

уметь

- проектировать учебные ролевые игры

владеть

- навыками проведения образовательной ролевой игры

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических часов.

Разделы дисциплин

1. Игра как феномен человеческой культуры
2. Теория ролей
3. Образование как процесс освоения новых ролей
4. Ролевые игры в педагогическом процессе
5. Технологические аспекты организации и проведения ролевых игр в учебном процессе